

TECNOLOGIAS EDUCACIONAIS: UTILIZAÇÃO DOS SOFTWARES EDUCATIVOS NOS NTMS DO MUNÍCIPIO, VERIFICANDO E ANALISANDO A INSERÇÃO DOS SEUS APLICATIVOS NO PROCESSO EDUCATIVO EM AMBIENTE ESCOLAR

Daniele Ziolli Vito¹

Evandro Cunha Rodrigues²

Mayra Caroline Monteiro de Jesus³

Paula de Souza Cruz⁴

Thaila Fernanda Golveia⁵

Suele Patrice Tavares⁶

Vivianne Augusta Pires Simões⁷

VITO, D. Z.; RODRIGUES, E. C.; JESUS, M. C. M. de; CRUZ, P. de S.; GOLVEIA, T. F.; TAVARES, S. P.; SIMÕES, V A. P. Tecnologias educacionais: utilização dos softwares educativos nos ntms do município, verificando e analisando a inserção dos seus aplicativos no processo educativo em ambiente escolar. **EDUCERE** - Revista da Educação, Umuarama, v. 14, n. 1, p. 153-159, jan./jun. 2014.

RESUMO: O objetivo desta pesquisa é mostrar aos professores dos NTMS se os mesmos estão utilizando adequadamente os *softwares* educativos no ambiente escolar, onde iremos verificar e analisar se é adequado à faixa etária e aos conteúdos ministrados. Sabemos que a Internet hoje é considerada como a maior descoberta já feita pelo ser humano, pois a Internet é uma tecnologia que facilita a motivação dos alunos, pela novidade e pelas possibilidades inesgotáveis de pesquisa que oferece.

PALAVRAS-CHAVE: Tecnologias educacionais; Softwares educativos; Ambiente escolar.

¹Acadêmica do Curso de Pedagogia da UNIPAR – participantes do PIC

²Acadêmico do Curso de Pedagogia da UNIPAR – participantes do PIC

³Acadêmica do Curso de Pedagogia da UNIPAR – participantes do PIC

⁴Acadêmica do Curso de Pedagogia da UNIPAR – participantes do PIC

⁵Acadêmica do Curso de Pedagogia da UNIPAR – participantes do PIC

⁶Acadêmica do Curso de Pedagogia da UNIPAR – participantes do PIC

⁷Professora Unipar

EDUCATIONAL TECHNOLOGIES: USE OF EDUCATION SOFTWARE IN *NTMS* OF THE MUNICIPALITY, CHECKING AND ANALYZING THE INSERTION, OF ITS APPLICATIONS IN THE EDUCATIONAL PROCESS AT SCHOOL ENVIRONMENT

ABSTRACT: The aim of this research is to question teachers of *NTMS* if they are adequately using the educational software in the school environment, where we will check and analyze whether it is appropriate to age and to the content taught. We know that the Internet is now considered as the greatest discovery made by man, because the Internet is a technology that facilitates the student motivation, by the innovation and by the inexhaustible possibilities of research.

KEYWORDS: Educational technology. Educational software. School environment.

TECNOLOGÍAS EDUCACIONALES: UTILIZACIÓN DE SOFTWARE EDUCATIVO EN LOS *NTMS* DEL MUNICIPIO, VERIFICANDO Y ANALIZANDO LA INSERCIÓN DE SUS APLICATIVOS EN EL PROCESO EDUCATIVO EN AMBIENTE ESCOLAR

RESUMEN: El objeto de esta investigación es señalar a los profesores de los *NTMS* si los mismos están utilizando adecuadamente el software educativo en el ambiente escolar, donde iremos verificar y analizar si es adecuado a la edad del grupo y a los contenidos dados. Sabemos que la Internet, actualmente, es considerada como la mayor descubierta ya hecha por el ser humano, pues ella es una tecnología que facilita la motivación de los alumnos, por la novedad y por las posibilidades inagotables de investigación que ofrece.

PALABRAS CLAVE: Tecnologías educacionales. Software educativo. Ambiente escolar.

INTRODUÇÃO

A prática da educação formal é a forma de levar ao aluno algo que contribua para seu desenvolvimento humano, como cidadão e como

formador de opinião. Aliado a isso, o docente tem ao seu favor, o avanço e o uso das tecnologias. Usá-las produz uma satisfação muito grande quanto à prática pedagógica.

Essa motivação aumenta se o professor a faz em um clima de confiança, de abertura, de cordialidade com os alunos. Os objetivos iniciais desta pesquisa foram analisar a utilização dos softwares educacionais pelos professores nos NTMS e verificar quais são os softwares educativos, utilizados dentro do ambiente escolar, e se são adequados a faixa etária e aos conteúdos ministrados. Inicialmente os alunos entraram em contato com o NTMS para a visita técnica para começarmos a pesquisa, ambos fomos visitar e conversar com a coordenadora geral, no qual fomos muito bem recebidos e acolhidos.

Foram levantadas a descrição, quantidades e localização dos equipamentos existentes no NTMS. Na segunda etapa fomos verificar quais os softwares educativos que eles estavam utilizando para a inserção dos conteúdos aos alunos.

RESULTADOS

Inicialmente apresentaremos os resultados obtidos nesta pesquisa como a quantidade de equipamentos existentes e os tipos de softwares educativos utilizados pelos professores no cotidiano escolar.

DESCRIÇÃO DOS EQUIPAMENTOS EXISTENTES NO NTMS

Através do levantamento de dados sobre os equipamentos existentes no NTM, percebemos a prefeitura investiu na montagem deste núcleo para os profissionais da educação de Umuarama. Abaixo no quadro 1 segue a descrição e quantidade dos equipamentos existentes.

Quadro 1: Descrição dos equipamentos no NTM

DESCRIÇÃO	QUANTIDADE
Rádio	3
Ponto de Internet	4
DVD	2

Televisor	4
Computador	40
Impressora	2
Projeto Multimídia	2

O levantamento realizado no Núcleo de Tecnologia Municipal, sobre a quantidade dos recursos tecnológicos existentes, nos permitiu constatar que a prefeitura possui equipamentos necessários para que os docentes utilizem em suas aulas as tecnologias educacionais.

UTILIZAÇÃO DOS SOFTWARES EDUCACIONAIS NAS AULAS

O nosso maior objetivo é verificar quais ou qual software educativo eles estavam utilizando. Através do acompanhamento de algumas aulas verificamos que o software utilizado por todos é o uso do software livre *Gcompris*. Para nossa surpresa não são os professores que trabalham com os alunos e sim um monitor formado em computação que transmite as informações aos alunos, deixando-os livremente para a utilização do mesmo.

Quando assistíamos a aula, alguns professores interagiam com os alunos tentando nos mostrar que sabiam utilizar o programa, mas na realidade não é bem assim.

DISCUSSÃO

É fundamental que se faça uso de recursos tecnológicos na educação formal, sendo assim, a tecnologia depende, fundamentalmente, da pesquisa, do patrimônio e dos princípios elaborados pela ciência. Com a Tecnologia da educação é fácil perceber a aplicação de princípios científicos na educação. Tecnologia da educação para uns, representa a aplicação da ciência na educação, assim toda a problemática educacional, desde o planejamento, execução e avaliação deveria ser equacionada com base em princípios científicos.

Para outras, refere-se mais a aplicação de jogos no ensino, principalmente os eletrônicos. Quando o uso de instrumentos no ensino, principalmente os de caráter eletrônicos, duas expressões ganham vulto

significativo e disputam a primazia de quanto a sua importância que são: equipamentos e processo.

Muitos educadores temem e com justa razão, que o equipamento, representado pelos recursos mecânicos e eletrônicos, utilizados no ensino, passe a ser considerados com fim em si, estruturando-se o ensino em volta a ser submisso aos mesmos. Assim a predominância deveria ser do processo, da maneira de atuar, em recursos mecânicos e eletrônicos, e passariam a ser usados com meios, conjugados e pacificados dentro de um plano de ação didática, com o fim de facilitar a aprendizagem.

A tecnologia no ensino, de modo geral atende a rotina da instrução, permitindo ao professor dedicar-se mais ao trabalho de melhoria do processo ensino- aprendizagem e de mais assistência individualizada e grupal ao educando.

O uso da tecnologia na educação é considerada como um processo para o qual se pode prever a entrada, o desenvolvimento e saída do processo.

A tecnologia da educação pode ou não implicar no uso de recursos tecnológicos, mais implica em focalizar e considerar a educação como o processo e cientificamente colocá-lo em funcionamento.

A tecnologia no ensino, no entanto, pode tomar outro caminho, que é o de considerar o processo educativo como um sistema positivo e produtivo. O software educacional esta inserido nas escolas se tornando um grande meio de se aliar a educação juntamente com a tecnologia, com isso o professor tem oportunidade de transformar a sua aula, de todas as ferramentas que o auxilia tem-se o computador, com o uso de softwares amplificando o potencial do aluno.

O Gcompris é um software educacional que leva atividades às crianças de 2 a 10 anos e nelas desenvolve habilidades como mostra ALVES (2008 apud Santos e Hetkowski p 6): "o raciocínio lógico, a criatividade a atenção, a capacidade de solucionar problemas, a visão estratégica e, principalmente, o desejo devencer(...)".

Comparando com o desenvolvimento cognitivo de Piaget, o Gcompris permite aos alunos um desenvolvimento intelectual conforme seus estágios descrito por BIAGGIO (2005, p.62,67,68,72) como: Estágio Sensório-Motor (0 a 2 anos) - neste estágio inicial, não há ainda capacidade de abstração, e a atividade intelectual é de natureza sensorial

e motora. A criança percebe o ambiente e age sobre ele (...) Estágio Pré Operacional (2 a 6 anos) (...) O principal progresso desse período em relação ao sensorio-motor é o desenvolvimento da capacidade simbólica.

Nesta fase, a criança já não depende unicamente de suas sensações de seus movimentos, mas já distingue uns significados (imagem, palavra ou símbolo) daquilo que ele significa (o objeto ausente), o significado (...) Estágio de Operações Concretas (7 a 11 anos). Este é um período que se caracteriza por um tipo de pensamento que demonstra que a criança já possui uma organização assimilativa rica e integrada, funcionando em equilíbrio com um mecanismo de acomodação. Ela já parece ter a seu comando um sistema cognitivo coerente e integrado com o qual organiza e manipula o mundo.

O Gcompris vai trabalhar com o desenvolvimento da criança por meio de jogos que utilizam do mouse e teclado para a execução das atividades, em outro momento utilizam-se dos sons, da identificação de imagens, cores, objetos, tudo em busca de levar ao aluno uma nova forma de aprender, seja matemática com frações, mapas para aprender geografia, português para identificar as letras. A utilização dos softwares educativos não são meras ferramentas transparentes; elas não se deixam usar de qualquer modo: são, em última análise, a materialização da racionalidade de uma certa cultura e de um "modelo global de organização do poder social.

O software Gcompris é um jogo educativo completo que ajuda no desenvolvimento da criança, além de suas inúmeras atividades diferentes que auxiliam na educação, através de brincadeiras e orientações lúdicas, estimulando as crianças a conhecer todo o processo criativo, informativo e explicativo do conteúdo aplicado pelo professor direcionando ao processo ensino aprendizagem dentro do ambiente escolar.

CONCLUSÃO

Um dos princípios do ensino é garantir a igualdade de condições para o acesso e permanência na escola, portanto, garantir formas de aprendizado que motivem o aluno e que facilitem a aquisição de conhecimentos, de modo que estudante obtenha um resultado satisfatório, assim portanto, a internet, jogos eletrônicos e equipamentos proporcionam essa construção é também uma maneira de garantir a permanência desse aluno

na escola, e permitir à escola formar alunos capazes de aprender de um forma que o aluno siga o seu aprendizado.

Para o momento esperamos ter dado alguma contribuição para um melhor esclarecimento sobre o tema das tecnologias educacionais e o uso dos softwares no ambiente escolar.

REFERÊNCIAS

BIAGIO, A. M. Brasil. **Psicologia do desenvolvimento**. 18. ed. Petrópolis: Vozes, 2005.

FERRETTI, C. J. **Novas tecnologias, trabalho e educação**: um debate multidisciplinar. – Petrópolis: Vozes, 1994. 222 p.

NÉRICI, I. G. **Educação e tecnologia**. S.l.: Fundo de Cultura, 1973. 141 p.

SANTOS, A. J. P.; HETKOWSKI, T. M. **Gcompris**: brincando e percebendo a colaboração do software livre com o desenvolvimento educacional infantil. Disponível em: <<http://www.comunidadesvirtuais.pro.br/seminario4/trab/ajps.pdf>>. Acesso em: 05 ago. 2013.

VESCE, G. POSSOLLI, E. **Softwares educacionais**. Disponível em: <<http://www.infoescola.com/informatica/softwares-educacionais/>>. Acesso em: 16 ago. 2013.

VILLARDI, R. **Tecnologia na educação**: uma perspectiva sócio-interacionista. Rio de Janeiro, 2005. 144 p. Disponível em: <<http://gcompris.net/-pt-br->>. Acesso em: 17 ago. 2013.

Recebido em: 25/11/2013

Aprovado em: 05/05/2014